Trabajo Práctico N ° 1

1. La discusión sobre la teoría que expone Alan Turing en su artículo titulado “COMPUTING MACHINERY AND INTELIGENCE” aú

2.

3. n se mantiene hoy en día ¿Cuál es la idea fundamental que expone Turing?¿En que consiste el experimento?

   La idea fundamental de Turing es corroborar la existencia de inteligencia en una máquina mediante la Prueba o Test de Turing. Con la hipótesis que si una máquina se comporta como inteligente en todos los aspectos entonces es inteligente.

   La prueba consiste en supone que un juez situado en una habitación, y una máquina y un ser humano en otras. El juez debe descubrir cuál es el ser humano y cuál es la máquina, se les permite a los dos mentir al contestar por escrito las preguntas que el juez les realice. La tesis de Turing es que si ambos jugadores eran suficientemente hábiles, el juez no podría distinguir quién era el ser humano y quién la máquina. El límite temporal que Turing propuso para que una máquina supere el test engañando durante bastante tiempo a un buen interrogador, y no dejándole aclarar si se está dirigiendo a un ser humano o a una máquina. Todavía ninguna máquina puede pasar este exámen en una experiencia con método científico.

4. Busca información acerca de la teoría de la Habitación China (Chinese Room) que enuncio J.R. Searle en 1980. ¿En qué consiste?

   Una habitación cerrada con una ventanilla “entrada” y otra “salida”, dentro de la habitación hay una persona que sólo entiende inglés, con un libro de reglas, un lápiz y hojas de papel

   Persona=CPU

   Libro de reglas= programa

   Hojas de papel= memoria de almacenamiento

   Por la ventana se introducen papeles escritos en chino, luego la persona consulta sus libros de reglas, realiza sus anotaciones y al cabo de unos minutos saca los textos correspondientes por la ventana de salida escritos en ingles

   La persona no entiende chino, la ejecución del programa no genera comprensión de lo que se está haciendo.

5. Busca información acerca de que es y para que se celebra anualmente el Loebner Prize.

   El premio Loebner es una competición anual que lo concede un jurado al programa de computación más inteligente . El formato de la competición obedece a el test de turing.Un juez humano se enfrenta a dos pantallas de computadora. Una de ellas se encuentra bajo el control de una computadora y la otra bajo el control de un humano. El juez plantea preguntas a las dos pantallas y recibe respuestas. En base a las repuestas ,el juez debe decidir cuál de las pantallas es controlada por el ser humano y cuál por la computadora.

4 .Indica cuales de los siguientes entornos son accesibles:

a) Una partida de ajedrez.
b) Un partido de baloncesto.
c) El juego Pacman.
d) Las damas.
e) Las tres en raya (Ta-Te-Ti).
f) Un robot que juega al futbol.
g) Un robot explorador autónomo de Marte.

Respuesta :Los entornos son accesibles a,b,c,d,e,,f,

5. De los entornos del ejercicio indica cuáles de ellos son discretos y cuales son continuos.

   Continuos: b, c ,f, g

   Discretos: a, d, e

6. De los entornos del ejercicio 4 indica cuáles de ellos son estáticos y cuales son dinámicos.

   Estáticos: a, d, e

   Dinámicos: b, c, f, g

7. De los entornos del ejercicio 4 indica cuáles de ellos son deterministas y cuáles de ellos no lo son.

   Determinista: a, d, e

   No determinista: b, c, f, g

8.Algunas de las siguientes tareas pueden resolverse de forma automática en la actualidad. Indica cuales:

a. Conducir un coche en el centro de una gran ciudad.

En este caso se necesita preveer varios factores que no son tan simples ya que se incrementa las posibilidades de que surja algo no previsto como calles rotas etc.

b. Manejar todos los dispositivos de control de tráfico de una gran ciudad.

c. Descubrir y probar nuevos teoremas matemáticos.

El descubrimiento y la aprobación de leyes, teoremas, paradigmas lo realizan una comunidad científica en la que solo participan humanos.

d. Jugar una partida de ajedrez a nivel competitivo.

e. Escribir un ensayo que resulte divertido.

La sensación de divertido la puede evaluar un ser humano no una máquina

f. Proporcionar consejos legales competentes en algún área del derecho.

g. Traducir conversaciones comerciales del ingles al español en tiempo real.

Si bien hay muchos software de idiomas que permiten traducir .Aún las maquinas no pueden asegurar una interpretación correcta de la intención de la conversación por ejemplo en Word cuando se utiliza el corrector ortográfico las máquinas no sabe si necesitamos decir por ejemplo dé de dar o de como una preposición.

Respuesta: b, d ,f

Para las tareas que no se puedan realizar en la actualidad intenta averiguar cuáles son las características que lo impiden.

9.Busca información acerca de en qué consiste el argumento de incapacidad enunciado por J.R. Searle.

El argumento de incapacidad enunciado es por ejemplo cuando se programa un robot y no se le brinda la suficiente información ante un entorno que continuamente cambia. Estos imprevistos pueden lograr el incumplimiento del objetivo para lo que fue programado.

10) un agente racional es aquel que hace lo correcto a partir de lo que percibe del entorno. Es decir que a partir de sus conocimientos previos y de las continuas percepciones se desenvuelva de forma eficiente.

11.Completá las siguientes frases con las alternativas propuestas. Puede haber más de una alternativa correcta:

Las respuestas correctas están resaltadas en color

a.Cual(es) de las siguientes afirmaciones sobre el juego del baloncesto es(son) verdadera(s):

i. El entorno es accesible.

ii. El entorno es no determinista.

iii. El entorno es estático.

iv. El entorno es continuo.

b.Cual(es) de las siguientes afirmaciones sobre el juego Pacman es(son) verdadera(s):

i.El entorno es accesible.

ii.El entorno es determinista.

iii.El entorno es estático.

iv.El entorno es continuo.

c.Cual(es) de las siguientes afirmaciones sobre el ajedrez es(son) verdadera(s):

i.El entorno es accesible.

ii.El entorno es determinista.

iii.El entorno es estático.

iv.El entorno es continuo.

d. El enfoque de los agentes inteligentes concibe el objetivo de la Inteligencia Artificial como el intento de construir sistemas:

La respuesta correcta tiene doble subrayado y resaltado el texto con color amarillo

i.Que “piensen” como las personas (tipo General Problem Solver).

ii.Que “actúen” como las personas (tipo Eliza).

iii.Que tengan más memoria que las personas (tipo Base de Datos).

iv. Que actúen de forma eficiente en su entorno.

e. Un agente inteligente...

i. Debe ser racional.

ii. Debe ser autonomo.

iii.Solo puede actuar en entornos extremadamente simples.

iv. Puede actuar y cambiar el entorno.

habitación china

La página fue consultada el día 3/06/2013 "la teoría de la habitación china"

http://avellano.fis.usal.es/~lalonso/CTS/Fundamentos_IA.pdf

La pagina fue consultada 4/06/2013 lebern prizel

http://tiomarcoinartificial.blogspot.com.ar/2009/03/busca-informacion-acerca-de-que-es-y.html